

BARBARIAN-II

THE DUNGEON OF DRAX



ocean

BARBARIAN II

THE DUNGEON OF DRAX

PROLOGUE

At the finale of BARBARIAN - THE ULTIMATE WARRIOR, the barbarian defeated the warriors of Drax and thus freed Princess Mariana from his evil spell.

Drax fled to the dungeons beneath his black castle, vowing to wreak disaster on the Jewelled Kingdom.

It is decided that there is only one way to stop Drax. The barbarian and Mariana - herself an accomplished swordswoman are the only two warriors skilled enough to survive the perilous journey to Drax's lair. They must stop him before it is too late.

SET-UP/LOADING

Set-up the machine, insert your paddle controller and ROM cartridge as described in the computer user manual. The game will load automatically.

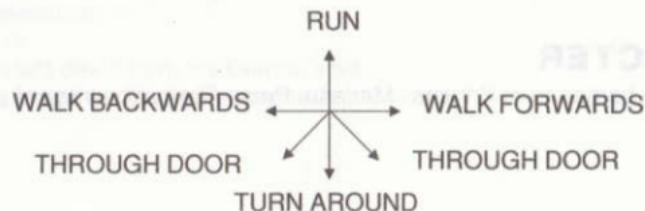
CONTROLS

This game is controlled using the paddle controller. To achieve diagonals press LEFT/RIGHT and DOWN simultaneously.

464/6128 plus - you may also use a joystick or keyboard. The following directional movements apply to both paddle controller and joystick.

These are your moves when you are facing right (reverse when facing left).

WITHOUT FIRE BUTTON 1 PRESSED



WITH FIRE BUTTON 1 PRESSED

OVERHEAD CHOP OR RUNNING JUMP
(WHEN PRECEDED BY RUN)

FLYING NECK CHOP KICK

LOW CHOP

To jump across holes or pits you will need to make a running jump. If you do not jump far enough you will find yourself teetering on the far edge of the hole. By swiftly wagging the joystick left and right you may save yourself.

KEYBOARD

Q	=	RUN
A	=	TURN AROUND
K	=	WALK BACKWARDS
L	=	WALK FORWARDS
N	=	THROUGH DOOR

P = PAUSE

ESC = QUIT

WITH SPACE BAR PRESSED

Q	=	OVERHEAD CHOP or RUNNING JUMP when preceded by RUN
A	=	LOW CHOP
K	=	FLYING NECK CHOP
L	=	KICK

CHOICE OF CHARACTER

You may choose to play either the barbarian or Princess Mariana. Press Fire button 1 to select Barbarian or press Fire button 2 to select Princess.

LEVELS

You must fight your way through three levels - the Wastelands, the Caverns, and the Dungeons - before arriving at the fourth level, the Inner sanctum of Drax. These sections must be played in the correct order.

Each of the first three levels is a maze consisting of approximately 28 screens. As you view each screen it is possible to walk left, right, or into doors or caves at the back of the screen.

The direction you are walking, as viewed on a map, is continually changing and therefore a compass (in which the sword always points north) has been provided at the bottom of the screen.

When you reach the exit to the next Level Display will pulse as a warning. It is not advisable to leave a level without first collecting all available magical objects (see below).

MONSTERS

On each of the first three levels you must fight six different types of monster, some of which can be killed with one well-placed blow.

They are:

The Wastelands; Saurian beasts, Neanderthal men, Apes, Mutant Chickens, Stabbers, Floaters.

The Caverns; Carnivores, Orc Guards, Crabs, Slithering Things, Cave Trolls, Stingers.

The Dungeon; Pit Things, Dungeon Masters, Giant Grubs, Gobblers, Eyes, Orclets.

If you survive to the Sanctum of Drax you must face the Living Idol, a great Demon and, finally the dreaded Drax!

MAGICAL OBJECTS

In each of the first three levels there are two magical objects that you will need to collect in order to survive throughout the quest.

The axe increases your strength;

The globe guards against death from Drax's magic;

The potion increases your resistance;

The key opens portcullis doors;

The shield guards against instant death from the Demon's fire;

The jewel disables the Living Idol when the idol is reached.

ENERGY AND LIVES

Your energy is displayed as a bar at the top of the screen. When it runs out you lose a life. You start the game with five lives. More lives can be gained throughout the game by collecting any skulls you may find. These contain the life-force of warriors who have preceded you. When you lose all your lives you restart the current level. The energy of the current monster you are fighting is displayed as a bar at the top left of the screen. When it runs out the monster is destroyed.

SCORING

The more difficult fighting moves will score highly and do more damage.

CREDITS

Game © Palace Software 1989

© 1990 Ocean Software Ltd.

BARBARE II

LE CACHOT DE DRAX

PROLOGUE

A la fin de BARBARIAN - THE ULTIMATE WARRIOR, le barbare vainc les guerriers de Drax et libère ainsi la Princesse Mariana de son maléfice.

Drax a fui dans les cachots en dessous de son château, faisant le serment d'assouvir sa vengeance sur le Royaume Orné.

Il ne semble y avoir qu'une seule solution pour arrêter Drax. Le barbare et Mariana, fine lame elle aussi, sont les deux seuls guerriers capables de survivre la descente périlleuse dans le repaire de Drax. Ils doivent l'arrêter avant qu'il ne soit trop tard.

POUR CHARGER

Configurez la machine, insérez votre manette de jeux et la cartouche ROM comme le décrit le manuel d'utilisation de l'ordinateur. Le jeu se chargera automatiquement.

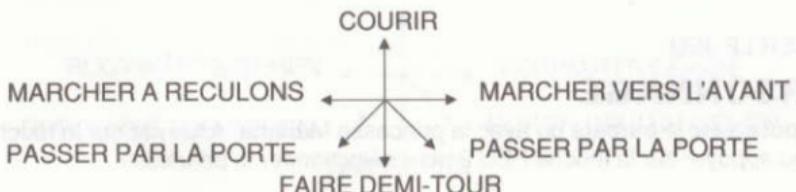
CONTROLES

Ce jeu est contrôlé à l'aide de la manette de jeux. Pour obtenir des diagonales, appuyez simultanément sur GAUCHE/DROITE et VERS LE BAS.

464/6128 plus - vous pouvez également utiliser un joystick ou une clavier. Les mouvements directionnels suivants s'appliquent à la manette de jeux et au joystick.

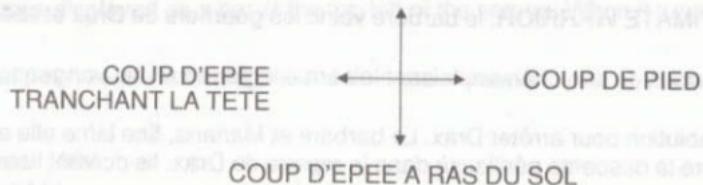
Voici les mouvements lorsque vous vous trouvez face au côté droit de l'écran (faites le contraire lorsque vous vous trouvez face au côté gauche).

EN N'APPUYANT PAS SUR LA TOUCHE FEU 1



EN APPUYANT SUR LA TOUCHE FEU 1

COUP D'EPEE A RAS DE LA TETE OU SAUT AU PAS DE COURSE
(LORSQUE L'ACTION EST PRECEDEE PAR UNE COURSE)



Pour sauter par-dessus les trous et les puits, vous devrez vous servir du saut au pas de course. Si vous ne sautez pas suffisamment loin, vous chancellerez au bord du puits. Vous pouvez échapper à la mort en agitant légèrement le joystick vers la gauche où la droite.

CLAVIER

Q = COURIR

A = FAIRE DEMI-TOUR

K = MARCHER A RECOLONS

L = MARCHER VERS L'AVANT

N = PASSER PAR LA PORTE

K = COUP D'EPEEE TRANCANT LA TETE

L = COUP DE PIED

P = PAUSE

ESC = ABANDONNER LE JEU

EN APPUYANT SUR LA BARRE ESPACE

Q = COUP D'EPEEE A RAS DE LA TETE OU SAUT
AU PAS DE COURSE (Lorsque l'action est
precedee par UNE COURSE)

A = COUP D'EPEEE A RAS DU SOL

CHOIX DU PERSONNAGE

Vous pouvez choisir de jouer avec le barbare ou avec la princesse Mariana. Appuyez sur la touche FEU 1 pour sélectionner le barbare ou appuyer sur la touche FEU 2 pour sélectionner la princesse.

NIVEAUX

Vous devez réussir à parcourir trois niveaux - les Terrains Vagues, les Cavernes, et les Cachots - avant d'arriver au quatrième niveau, celui du sanctuaire intérieur de Drax. Ces domaines doivent se succéder dans l'ordre exact.

Chacun des trois premiers représente un labyrinthe composé d'environ 28 écrans. Dans chaque écran que vous regardez, il vous est permis de marcher vers la gauche ou la droite et de passer par des portes ou des cavernes à l'arrière de l'écran.

Votre direction, comme vous pouvez le voir sur la carte, change continuellement et pour cette raison, une boussole (dont l'aiguille en forme d'épée pointe toujours vers le nord) est à votre disposition en bas de l'écran.

Lorsque vous atteignez la sortie vers le Niveau suivant, l'image clignotera pour vous en avertir. Il est déconseillé de quitter un niveau sans avoir rassemblé tous les objets magiques (voir plus loin).

MONSTRES

A chacun des trois premiers niveaux, vous devez combattre six types de monstres différents, dont certains peuvent être abattus d'un seul coup bien placé.

Les voici :

Les Terrains Vagues; Les bêtes Sauriens , les Néanderthales, les Anthropoïdes, les Volailles Mutantes, les Poignardeurs, les Flotteurs.

Les Cavernes; Les Carnivores, les Gardiens Orcs, les Crabes, les Créatures Ondulantes, les Trolls de Cavernes, les Bêtes à Dards.

Le Cachot; Les Créatures des Puits, Les Maîtres du Cachot, les Larves Géantes, les Dindons, les Yeux, les Petits Orcs. Si vous survivez jusqu'au Sanctuaire de Drax, vous devez faire face à l'Idole Vivante, un grand Démon et, finalement, au redoutable Drax!

OBJETS MAGIQUES

A chacun des trois premiers niveaux, se trouvent deux objets magiques que vous devez vous procurer pour pouvoir survivre au cours de la quête.

La hache accroît votre force;

La sphère vous protège contre la magie mortelle de Drax;

La potion augmente votre résistance;

La clé ouvre les herses;

Le bouclier prémunit contre la mort immédiate par le feu du Démon;

Le joyau met l'Idole Vivante hors d'action lorsque vous atteignez l'idole.

ENERGIE ET VIES

Votre énergie est visualisée par une barre au dessus de l'écran. Lorsque celle-ci s'éteint, vous perdez une vie.

Vous entamez le jeu avec cinq vies. Vous pouvez en augmenter le nombre au cours du jeu en rassemblant toutes les têtes de mort que vous trouvez. Celles-ci contiennent la force de vie des guerriers qui vous ont précédé. Lorsque vous perdez toutes vos vies, vous recommencez le niveau auquel vous étiez arrivé.

L'énergie du monstre que vous êtes en train de combattre est visualisée par une barre au dessus de l'écran.

Lorsque elle s'éteint, le monstre est anéanti.

SCORES

Les techniques de combat d'une plus grande difficulté vaudront plus de points et causeront plus de dégâts à l'ennemi.

GENERICQUE

Jeu © Palace Software 1989

© 1990 Ocean Software Ltd.

BARBARIAN II

Das Labyrinth des Drax

DIE GESCHICHTE

Am Ende von BARBARIAN - DER ULTIMATIVE KÄMPFER besiegte Barbarian die Gefolgsleute des Drax und befreite Prinzessin Mariana von ihrem Fluch.

Drax floh in das Labyrinth unter seiner schwarzen Burg und schwor dem Königshaus fürchterliche Rache.

Es gibt wahrscheinlich nur einen Weg, Drax endgültig zu besiegen. Der Barbarian und Mariana - die auch eine ausgezeichnete Schwertkämpferin ist - sind die beiden einzigen Kämpfer, die über genügend Erfahrung verfügen, um den gefährlichen Weg in das Versteck des Drax zu beschreiten. Sie müssen ihn vernichten, bevor es zu spät ist.

SPIEL STARTEN

Bereiten Sie Ihr Gerät vor, schließen Sie das Kontroll-Pad an, und stecken Sie das Modul ein, wie in der Anleitung beschrieben. Das Spiel beginnt automatisch.

STEUERUNG

Dieses Spiel wird mit dem Kontroll-Pad gesteuert. In diagonalen Befehle erreichen Sie durch gleichzeitiges Drücken von ABWÄRTS und LINKS oder RECHTS.

Auf dem 464 und 6128 plus können Sie auch einen Joystick oder die Tastatur benutzen. Die folgende Beschreibung ist für das Kontroll-Pad und den Joystick gültig.

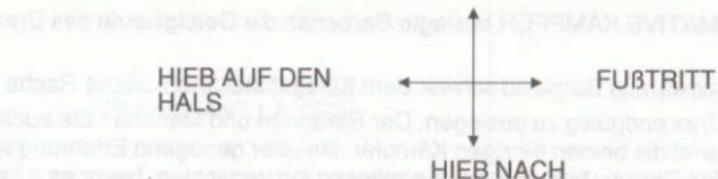
Dies ist die Steuerung, wenn die Spielfigur nach rechts sieht (alles umgekehrt, wenn die Figur nach links sieht).

Feuerknopf 1 nicht gedrückt



Feuerknopf 1 gedrückt

HIEB ÜBER DEN KOPF ODER
WEITSPRUNG (BEIM LAUFEN)



Zum Überspringen von Löchern und Fallen benutzen Sie den Weitsprung. Springen Sie nicht weit genug, finden Sie sich ziemlich angeschlagen am Boden des Loches wieder. Mit gleichmäßigen Bewegungen des Joysticks nach links und rechts können Sie sich vielleicht wieder befreien.

Tastatur

Q	=	Laufen
A	=	Umdrehen
K	=	Rückwärts
L	=	Vorwärts
N	=	Durch die Tür gehen
P	=	Pause
ESC	=	Beenden

Leerfeldtaste gleichzeitig gedrückt

Q	=	Hieb über den Kopf oder Weitsprung (beim Laufen)
A	=	Hieb nach unten
K	=	Hieb auf den Hals
L	=	Fußtritt

SPIELFIGUR WÄHLEN

Sie können zwischen der Rolle des Barbarian oder der Prinzessin Mariana wählen. Drücken Sie den Feuerknopf 1 für Barbarian, oder den Feuerknopf 2 für die Prinzessin.

SPIELABSCHNITTE

Ihr Weg führt durch drei Spielabschnitte - die Einöde, die Höhlen und das Labyrinth - bevor Sie den vierten Abschnitt erreichen: Die Privat-Räume von Drax. Sie diese Reihenfolge der Abschnitte einhalten.

Jeder der ersten drei Abschnitte besteht aus etwa 28 Bildern. In jedem Bild können Sie nach links, rechts und durch Türen oder Höhlen im Hintergrund gehen. Die Richtung, in der Sie gehen, ändert sich laufend - als würden Sie den Weg auf einer Landkarte verfolgen. Darum befindet sich am unteren Bildschirmrand ein Kompaß, in dem das Schwert immer nach Norden zeigt.

Erreichen Sie den Ausgang zum nächsten Abschnitt, blinkt zur Warnung die Anzeige. Bevor Sie einen Abschnitt verlassen, sollten Sie alle vorhandenen magischen Objekte aufgenommen haben (siehe unten).

MONSTER

In den ersten drei Abschnitten müssen Sie sich jeweils gegen sechs verschiedene Arten von Monstern verteidigen. Einige davon können Sie mit einem einzigen, gut gezielten Hieb besiegen.

Es erwarten Sie

In der Einöde: Saurier, Neandertaler, Gorillas, mutierte Hühner, Stabber, Floater

in den Höhlen: Fleischfresser, Orc-Wächter, Krebse, glitschige Dinger, Höhlentrolle, Stinger

im Labyrinth: Fallensteller, Dungeon Master, gigantische Maden, Gobbler, Augen, Orclets

Wenn Sie das alles überleben, und bis in die Räume von Drax vordringen, stehen Sie dem lebenden Götzen, einem mächtigen Dämon, gegenüber. Gewinnen Sie diesen Kampf, treffen Sie endlich auf Drax.

MAGISCHE OBJEKTE

In jedem der ersten drei Abschnitte finden Sie jeweils zwei magische Objekte, die Sie zum Überleben der nachfolgenden Gefahren brauchen und unbedingt mitnehmen müssen.

Die Axt erhöht Ihre Kampfeskraft.

Die Kugel schützt vor der tödlichen Zauberkraft des Drax.

Der Zaubertrank erhöht Ihre Widerstandskraft.

Der Schlüssel öffnet Gittertore.

Der Schild schützt vor dem Feuer des Dämonen.

Der Juwel behindert den Lebenden Götzen, wenn Sie gegen ihn antreten.

ENERGIE UND LEBEN

Am oberen Bildschirmrand wird Ihre Energie in Form eines Balkens angezeigt. Ist die Energie verbraucht, verlieren Sie ein Leben.

Sie beginnen das Spiel mit fünf Leben. Während des Spiels können Sie durch das Aufnehmen der Totenköpfe weitere Leben dazubekommen. Die Totenköpfe enthalten die Lebenskraft der Kämpfer, die vor Ihnen hier waren und umkamen. Haben Sie alle Leben verloren, beginnen Sie in gleichen Abschnitt von vorn.

Die Energie des Monsters, gegen das Sie jeweils kämpfen, wird als Balken am oberen linken Bildschirmrand angezeigt. Das Monster stirbt, wenn dessen Energie verbraucht ist.

PUNKTEWERTUNG

Die gefährlicheren Kämpfe erbringen höhere Punktzahlen, führen aber auch zu schwereren Verletzungen.

DANKSAGUNG

Spiel ©1989 Palace Software

© 1990 Ocean Software Limited

BARBARIAN II THE DUNGEON OF DRAX

PROLOGO

Alla fine di BARBARIAN, THE ULTIMATE WARRIOR, il barbaro aveva sconfitto i guerrieri di Drax e aveva liberato la Principessa Mariana dal malvagio incantesimo.

Drax si è rifugiato nelle prigioni sotterranee del suo nero castello, promettendo solennemente di distruggere il Regno ingioiellato.

Si è deciso che c'è un solo modo per fermare Drax. Il barbaro e Mariana, anch'ella un'ottima spadaccina, sono i due soli guerrieri in grado di sopravvivere il rischioso viaggio verso il rifugio di Drax. Lo devono fermare prima che sia troppo tardi.

PREDISPOSIZIONE/CARICAMENTO

Predisponi il computer, inserisci il controller paletta e la cartuccia ROM seguendo le istruzioni del manuale del computer. Il gioco si carica automaticamente.

COMANDI

Il gioco viene comandato mediante il controller paletta. Per ottenere le diagonali, premi contemporaneamente SINISTRA/DESTRA e GIU'.

464/6128 plus: si può anche usare un joystick o la tastiera. I movimenti illustrati qui sotto si riferiscono sia al controller paletta che al joystick.

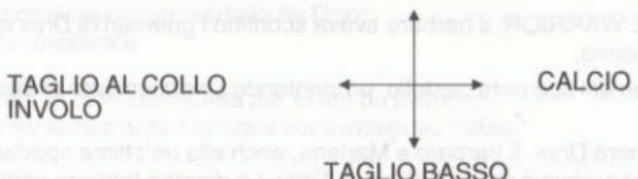
Queste sono le mosse quando sei girato verso destra (l'opposto se sei girato verso sinistra).

SENZA TENERE PREMUTO IL PULSANTE DI FUOCO



CON IL PULSANTE DI FUOCO 1 PREMUTO

TAGLIO ALTO O SALTO IN CORSA
(SE PRECEDUTO DALLA RINCORSA)



Per saltare le buche o le voragini, dovrà prendere la rincorsa. Se il salto non è sufficientemente lungo, ti troverai sull'orlo della buca. Per salvarsi in extremis da questa posizione pericolosa, dovrà spostare rapidamente il joystick a destra e a sinistra.

TASTIERA

Q	=	CORSA
A	=	GIRO
K	=	CAMMINI INDIETRO
L	=	CAMMINI AVANTI
N	=	ATTRaverso LA PORTA
P	=	PAUSA
ESC	=	USCITA

CON LA BARRA SPAZIO PREMUTA

Q	=	TAGLIO ALTO o SALTO IN CORSA se preceduto dalla RINCORSA
A	=	TAGLIO BASSO
K	=	TAGLIO DEL COLLO IN VOLO
L	=	CALCIO

SCELTA DEL CARATTERE

Puoi scegliere di fare la parte del barbaro o della Principessa Mariana. Premi il pulsante di Fuoco 1 per scegliere il barbaro o il pulsante di Fuoco 2 per scegliere la Principessa.

LIVELLI

Devi combattere in tre livelli: Terre deserte, le Caverne e le Prigioni sotterranee prima di giungere al quarto livello, il santuario di Drax. Queste sezioni devono essere giocate nell'ordine previsto.

Ognuno dei tre livelli è un labirinto, costituito da circa 28 schermate. In ogni schermata puoi camminare a sinistra, a destra o attraverso le porte o le caverne sul fondo della schermata. La direzione in cui ti dirigi, illustrata nella cartina, cambia di continuo; per agevolarti nel localizzare la tua posizione, sul fondo dello schermo è stata aggiunta una bussola (in cui la spada indica sempre il nord).

L'uscita verso il livello successivo viene preannunciata dal lampeggio del pannello livelli. Non è consigliabile lasciare un livello senza aver prima raccolto tutti gli oggetti magici (vedi qui sotto).

MOSTRI

In ognuno dei tre livelli dovrai combattere sei diversi tipi di mostri, alcuni dei quali possono essere uccisi con un colpo ben piazzato.

I mostri sono:

Le terre deserte; le bestie saure , gli uomini neandertaliani, gli scimmioni, i polli mutanti, gli accoltellatori, i galleggianti.

Le caverne; I carnivori, le guardie orche, i granchi, gli oggetti strisciante, i troll delle grotte, i pungiglioni.

La prigione sotterranea; gli oggetti, i padroni delle prigioni sotterranee, le larve di scarafaggio giganti, gobblers, gli occhi, le orchette.

Se riesci a sopravvivere fino al santuario di Drax, ti troverai faccia a faccia con l'idolo vivente, un enorme demone e, finalmente, con il paventato Drax!

GLI OGGETTI MAGICI

In ognuno dei primi tre livelli ci sono due oggetti magici che dovrai raccogliere per sopravvivere nella tua impresa.

L'ascia aumenta la tua forza;

il mappamondo ti protegge dalla mortale magia di Drax;

la pozione aumenta la tua resistenza;

la chiave apre le porte a saracinesca;

lo scudo ti protegge dalla morte istantanea del fuoco del demone;

il gioiello neutralizza l'idolo vivente quando lo raggiungi.

ENERGIA E VITE

La tua energia appare come una barra in cima alla schermata. Quando si svuota, perdi una vita. Inizi il gioco con cinque vite, ma puoi ottenere vite supplementari nel corso del gioco raccogliendo i teschi che riesci a trovare. I teschi contengono la forza che dà vita dei guerrieri che ti hanno preceduto. Quando perdi tutte le vite, ricominci al livello attuale. L'energia del mostro che stai combattendo attualmente appare come una barra nella parte superiore sinistra dello schermo. Quando si svuota, il mostro è spacciato.

PUNTEGGIO

Le mosse più difficili durante il combattimento garantiscono un punteggio più alto e causano i danni maggiori.

RICONOSCIMENTI

Gioco © Palace Software 1989

© 1990 Ocean Software Ltd.

GLI OGGETTI MAGICI

Il gioco contiene diversi oggetti magici che ti aiutano a sopravvivere alle tue avventure. I più importanti sono:

- **Spada**: La tua spada è l'arma principale. Puoi colpire con la spada, e anche con la lama. La lama ha un effetto magico quando la usi su un mostro.
- **Scudo**: Il tuo scudo protegge da attacchi diretti. Puoi anche usare il scudo per bloccare i colpi degli avversari.
- **Scopa**: La scopa ti permette di saltare su e giù per le scale. Puoi anche usare la scopa per aggredire gli avversari.
- **Scatola magica**: La scatola magica ti permette di riconquistare vite perdute.

BARBARIAN II

EL CALABOZO DE DRAX

PROLOGO

Al final de BARBARIAN- EL GRAN GUERRERO, el bárbaro venció a los guerreros de Drax y de esta manera liberó a la Princesa Mariana de su maligno hechizo.

Drax huyó a los calabozos en los bajos de su maldito castillo, jurando causar estragos en el Reino de la virtud.

Se decide que sólo hay una forma de detener a Drax. El bárbaro y Mariana -también una experta con la espada - son los únicos dos guerreros con la suficiente destreza como para sobrevivir el peligroso viaje a la guarida de Drax. Ellos deben detenerle antes de que sea demasiado tarde.

CONFIGURACION/ CARGA

Configura tu ordenador, inserta el joystick y cartucho ROM como se describe en el manual del usuario del ordenador. El juego se cargará automáticamente.

MANDOS

Este juego se controla usando el joystick. Para lograr diagonales, pulsa IZQUIERDA/DERECHA y ABAJO simultáneamente.

464/6128 plus: también puedes utilizar un joystick normal o teclado. Los siguientes movimientos direccionales se aplican tanto al joystick como al joystick normal.

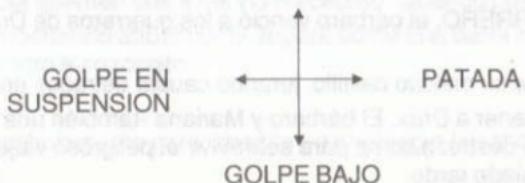
Estos son tus movimientos cuando vayas hacia la derecha (y lo contrario cuando vayas hacia la izquierda).

SIN PRESIONAR EL PULSADOR DE DISPARO 1



PULSANDO LA TECLA DE DISPARO 1

GOLPE POR ENCIMA DE LA CABEZA O SALTO CORRIENDO
(CUANDO ESTA PRECEDIDO DE UNA CARRERA)



RICOHOGORENTI

Para saltar agujeros o trampas, tendrás que hacer un salto de longitud. Si no saltas lo suficientemente lejos, te verás balanceándote en el borde del agujero. Si mueves rápidamente el joystick a la izquierda y a la derecha, puedes salvarte.

TECLADO

Q	=	CARRERA
A	=	VUELTA
K	=	ANDAR HACIA ATRAS
L	=	ANDAR HACIA ADELANTE
N	=	A TRAVES DE UNA PUERTA
P	=	PAUSA
ESC	=	ACABAR

CON ESPACIADOR PULSADO

Q	=	GOLPE POR LO ALTO o SALTO LARGO
		cuando está precedido de una CARRERA
A	=	GOLPE BAJO
K	=	GOLPE EN SUSPENSION
L	=	PATADA

ELECCION DE PERSONAJE

Puedes elegir jugar de bárbaro o de Princesa Mariana. Pulsá la tecla de disparo 1 para seleccionar al bárbaro o pulsa la tecla de disparo 2 para seleccionar a la Princesa.

ERRONE

CARTA AGUA ACMA

NIVELES

Debes luchar para alcanzar tres niveles - el Desierto, las Cavernas y los Calabozos - antes de llegar al cuarto nivel, el santuario de Drax. Estas secciones deben jugarse en orden.

Cada uno de los tres primeros niveles es un laberinto que consta de unas 28 pantallas. A medida que visualizas cada pantalla, es posible andar a la izquierda, a la derecha, o a través de puertas o cuevas al fondo de la pantalla.

La dirección en la que andas, como se puede ver en un mapa, cambia constantemente y por lo tanto se ha puesto una brújula (en la que la aguja siempre está orientada hacia el norte) en la parte inferior de la pantalla.

Cuando alcanzas la salida para pasar al siguiente nivel, la pantalla parpadeará como aviso. No es aconsejable abandonar un nivel sin recoger primero todos los objetos mágicos que haya (ver más adelante).

MONSTRUOS

En cada uno de los tres primeros niveles debes luchar con seis tipos diferentes de monstruos, algunos de los cuales pueden ser eliminados con un golpe certero.

Estos monstruos son:

El desierto: Dinosaurios, hombres de Neanderthal, Monos, Aves mutantes, Insectos asesinos, objetos voladores.

Las cavernas: Carnívoros, Guardianes mutantes, Cangrejos, Cosas que se deslizan, Ganíbales gigantes, Insectos con aguijón

El calabozo: Criaturas subterráneas, los amos de los calabozos, Gusanos gigantes, Devoradores, Ojos, Si sobrevives hasta llegar al santuario de Drax, debes enfrentarte con el Ídolo Viviente, un gran demonio, y por último, con el temido Drax!

OBJETOS MAGICOS

En cada uno de los tres primeros niveles hay dos objetos mágicos que tendrás que recoger para sobrevivir en esta cruzada.

El hacha aumenta tu fuerza;

La esfera te protege de la magia de Drax;

La pócima aumenta tu resistencia;

La llave abre las puertas del castillo;

El escudo te protege de la muerte instantánea que te proporciona el fuego del Demonio;

El brillante mutila al Ídolo Viviente cuando se llega al ídolo.

ENERGIA Y VIDAS

Tu energía se representa con una barra en la parte superior de la pantalla. Cuando se acaba, pierdes una vida.

Empiezas el juego con cinco vidas. Se pueden ganar más vidas a lo largo del juego recogiendo las calaveras que te puedas encontrar. Estas calaveras contienen la fuerza vital de los guerreros que te han precedido. Cuando pierdes todas las vidas, vuelves a empezar en el nivel en que estás.

La energía del monstruo con el que luchas se representa con un barra en la parte superior izquierda de la pantalla.

Cuando se acaba, el monstruo se destruye.

PUNTUACION

Los movimientos más difíciles en la lucha tendrán una puntuación mayor y harán más daño.

Juego ©Palace Software 1989

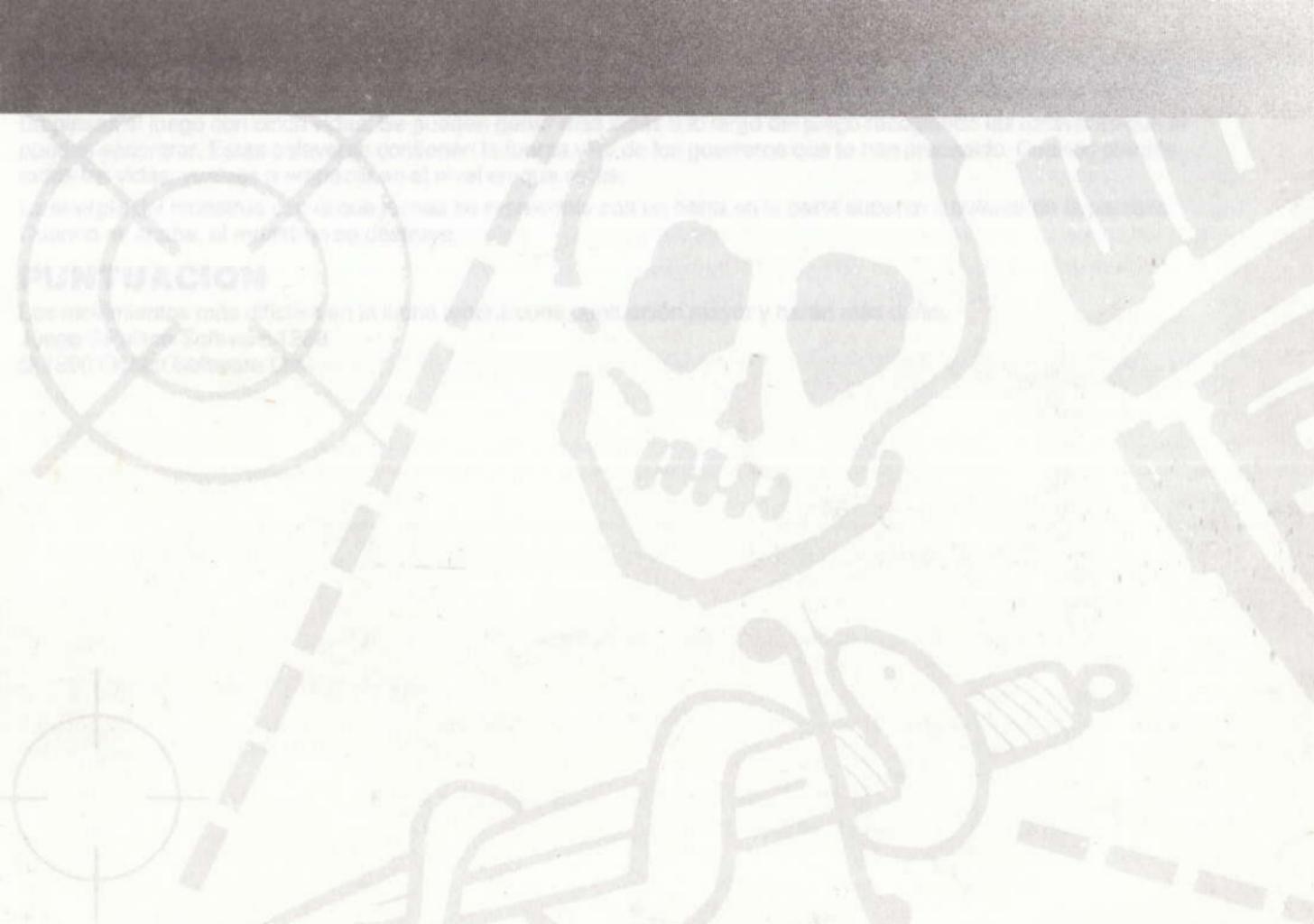
© 1990 Ocean Software Ltd.

ELECCION DE PERSONAJE

Ambos personajes tienen sus propias habilidades y fortalezas. Aquí te presentamos brevemente a cada uno de ellos:

El guerrero: Es un guerrero agresivo, todo el mundo admira su fuerza y su determinación.

El mago: Es un mago que usa magia oscura para protegerse y atacar a sus enemigos.



El autor de este libro es un graduado universitario que ha vivido en la otra parte del mundo y que ha trabajado para los gobiernos que se han establecido en el continente americano.

Este libro es una guía para los estudiantes que buscan una mejor formación en la escuela superior de los Estados Unidos. Aquí se explica el mejor modo de obtenerlo.

PUNTUACIÓN

Los estudiantes que obtienen una buena nota en la escuela como resultado de su trabajo y sus estudios.

Los estudiantes que obtienen una buena nota en la escuela como resultado de su trabajo y sus estudios.

Los estudiantes que obtienen una buena nota en la escuela como resultado de su trabajo y sus estudios.

Los estudiantes que obtienen una buena nota en la escuela como resultado de su trabajo y sus estudios.

Los estudiantes que obtienen una buena nota en la escuela como resultado de su trabajo y sus estudios.

Los estudiantes que obtienen una buena nota en la escuela como resultado de su trabajo y sus estudios.

Los estudiantes que obtienen una buena nota en la escuela como resultado de su trabajo y sus estudios.

Los estudiantes que obtienen una buena nota en la escuela como resultado de su trabajo y sus estudios.

Los estudiantes que obtienen una buena nota en la escuela como resultado de su trabajo y sus estudios.

Los estudiantes que obtienen una buena nota en la escuela como resultado de su trabajo y sus estudios.

Los estudiantes que obtienen una buena nota en la escuela como resultado de su trabajo y sus estudios.

Los estudiantes que obtienen una buena nota en la escuela como resultado de su trabajo y sus estudios.

Los estudiantes que obtienen una buena nota en la escuela como resultado de su trabajo y sus estudios.

Los estudiantes que obtienen una buena nota en la escuela como resultado de su trabajo y sus estudios.

Los estudiantes que obtienen una buena nota en la escuela como resultado de su trabajo y sus estudios.

Los estudiantes que obtienen una buena nota en la escuela como resultado de su trabajo y sus estudios.

Los estudiantes que obtienen una buena nota en la escuela como resultado de su trabajo y sus estudios.

Los estudiantes que obtienen una buena nota en la escuela como resultado de su trabajo y sus estudios.

Los estudiantes que obtienen una buena nota en la escuela como resultado de su trabajo y sus estudios.

Los estudiantes que obtienen una buena nota en la escuela como resultado de su trabajo y sus estudios.